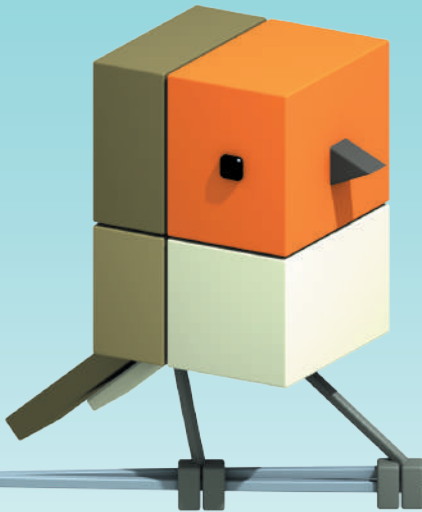


# CuBirds



Zahlreiche Vögel sitzen tagaus, tagein auf den Zäunen im Lande. Doch wenn es Zeit ist wegzufiegen, flattern sie wild durcheinander und finden ihren Schwarm nicht mehr. Hilf ihnen, den Weg ins heimische Nest zu finden.

Ein Spiel von Stefan Alexander, illustriert von Kristiaan der Nederlanden



# Spielaufbau

Bestimmt zunächst per Zufall, wer von euch die Karten austeilt. Bist du dies, mische alle 110 Vogelkarten und lege davon offen **4 Reihen mit je 3 Karten** in der Tischmitte aus **a**. Jede Reihe muss 3 Vögel unterschiedlicher Art enthalten. Kommt dabei ein Vogel in einer Reihe doppelt vor, lege die doppelte Karte auf den Ablagestapel und ersetze sie durch eine neue Karte vom Stapel, bis in jeder Reihe 3 unterschiedliche Vögel liegen.

Mische alle übrigen Karten zusammen und lege sie als verdeckten Nachziehstapel ab **b**. Lass daneben Platz für den Ablagestapel. Teile dann allen Mitspielenden verdeckt je **8 Vogelkarten** vom Nachziehstapel als **Start-hand** aus. Teile dann allen 1 weitere Vogelkarte aus, die alle offen vor sich ablegen. **Dies ist der erste Vogel in eurer Sammlung c**.

**b**



**a**



**c**



Es gibt **110 Vogelkarten** im Spiel, aufgeteilt auf **8 verschiedene Arten**. Die Zahl unten links auf jeder Karte zeigt an, wie oft die Karte im Spiel vorkommt.

## Ziel des Spiels

Wer zuerst **eines der folgenden Ziele** mit der eigenen Sammlung erreicht, gewinnt:

### 7 verschiedene Vogelarten



oder

### 2 Vogelarten mit jeweils mindestens 3 Vögeln



## Spielablauf

Ein Spiel geht über eine oder mehrere Runde(n). Zu Beginn jeder Runde habt ihr immer 8 Karten auf der Hand. Eine Runde geht so lange, bis eine Person am Ende ihres Zuges keine Karten mehr auf der Hand hat.

Wer die Karten ausgeteilt hat, beginnt und führt einen Zug vollständig aus; anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ihr führt so lange eure Züge aus, bis die Runde endet oder das Spiel gewonnen ist.



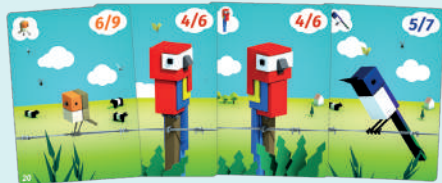
# Spielzug

Wenn du an der Reihe bist, **musst** du **eine oder mehrere Vogelkarten anlegen** und **darfst** anschließend **einen Schwarm ausspielen**. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

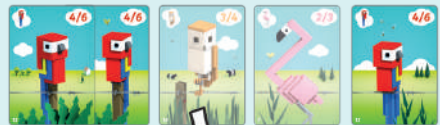
## 1. VÖGEL ANLEGEN (VERPFLICHTEND)

Wähle eine Vogelart in deiner Hand und lege dann **alle Karten dieser Art** an. Entscheide dich für eine der 4 Reihen und lege alle Vögel nebeneinander entweder links oder rechts an der gewählten Reihe an. Du darfst auch Vögel anlegen, die in der gewählten Reihe noch nicht vorkommen. Legst du Vögel einer Art an eine Reihe an, in der bereits ein Vogel **derselben Art** liegt, nimm dir **alle anderen Karten**, die nun **zwischen** den beiden Vögeln derselben Art liegen, und füge sie deinen Handkarten hinzu.

## BEISPIEL



*Matea hat 4 Vögel, davon 2 Papageien. Sie möchte die Papageien anlegen und muss deshalb beide davon anlegen.*

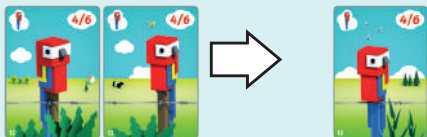


*Matea legt ihre beiden Papageien links an die Reihe an. Da sich auf der anderen Seite ebenfalls ein Papagei befindet, sind der Flamingo und die Eule von den Papageien umschlossen. Sie nimmt daher den Flamingo und die Eule und fügt beide ihren Handkarten hinzu.*



Schiebe dann die übrigen Karten in der Reihe so zusammen, dass sie eine neue Reihe bilden.

### BEISPIEL



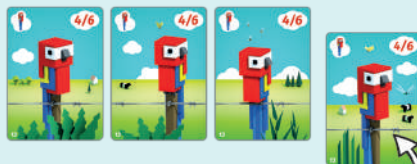
Nachdem Matea den Flamingo und die Eule auf ihre Hand genommen hat, schiebt sie die Papageien zusammen.

Wenn in der Reihe, aus der du Vögel auf deine Hand genommen hast, nur noch Vögel **genau einer Art** übrig sind, fülle die Reihe mit neuen Vögeln vom Nachziehstapel auf. Dabei deckst du so lange eine Karte nach der anderen auf und legst diese an einer Seite an, bis ein Vogel einer weiteren Art in der Reihe liegt. Es spielt dabei keine Rolle, ob die Vögel links oder rechts angelegt werden.

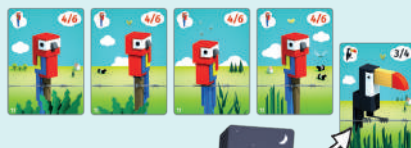
### BEISPIEL



In der Reihe befinden sich nur noch Papageien. Sie muss mit neuen Vögeln aufgefüllt werden!



Die erste gezogene Karte ist ein Papagei. Da sich immer noch nur eine Vogelart in der Reihe befindet, muss eine weitere Karte hinzugefügt werden.



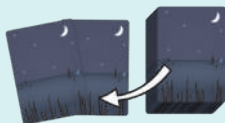
Die zweite angelegte Karte ist ein Tukan. Mit der zweiten Art ist die neue Reihe nun vollständig und es werden keine weiteren Karten mehr angelegt. Die Reihe hat nun 5 Karten.

Ihr dürft auch Vögel anlegen, **ohne andere Karten** zwischen Vögeln einer Art zu umschließen. In diesem Fall nehmt ihr keine Karten aus der Tischmitte und **dürft** stattdessen **2 Karten vom Nachziehstapel ziehen**; auch dann noch, wenn ihr keine Karten mehr auf der Hand habt. Ihr dürft auf das Ziehen auch verzichten (und so ggf. die aktuelle Runde beenden, siehe Rundenende).

### BEISPIEL



Legt Matea hier eine Eule oder eine Elster an, darf sie keine Karten aus der Reihe nehmen.



Sie darf anschließend 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen und auf ihre Hand nehmen.

## 2. EINEN SCHWARM AUSSPIELEN (OPTIONAL)

Ein Schwarm ist eine Mindestanzahl Vögel der **gleichen Art**. Spielt ihr einen Schwarm aus, dürft ihr genau 1 oder 2 Vögel der Sammlung vor euch hinzufügen.

### SCHWÄRME

Es gibt zwei verschiedene Schwarm-Größen: klein und groß.

6

Die linke Zahl gibt die Größe eines kleinen Schwarms an.



9

Die rechte Zahl gibt die Größe eines großen Schwarms an.

Alle Vögel einer Art besitzen die gleichen Schwarm-Zahlen.

Möchtest du einen Schwarm ausspielen, musst du **alle Vögel dieser Art**, die du auf der Hand hältst, **offen vorzeigen**.

Ist die Anzahl der vorgezeigten Vögel größer oder gleich der Anzahl, die für einen **kleinen Schwarm** benötigt wird, füge deiner Sammlung **1 der vorgezeigten Vögel** hinzu. Ist die Anzahl der vorgezeigten Vögel größer oder gleich der Anzahl, die für einen **großen Schwarm** benötigt wird, füge deiner Sammlung **2 der vorgezeigten Vögel** hinzu.

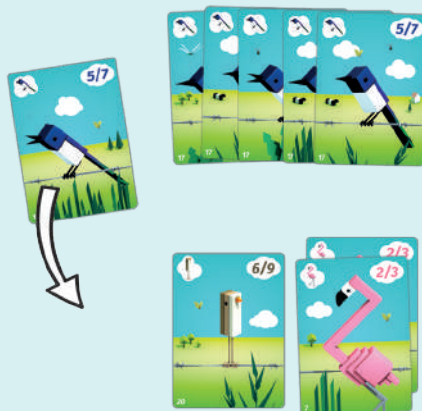
In beiden Fällen legst du die übrigen Vögel auf den Ablagestapel. Du darfst keine Vögel vorzeigen, wenn du nicht mindestens einen kleinen Schwarm ausspielen kannst.

### BEISPIEL



*Jakob hat 6 Elstern auf der Hand und entscheidet sich, einen Schwarm auszuspielen. Er zeigt alle Elstern auf seiner Hand vor und spielt einen kleinen Schwarm aus (benötigt mindestens 5 Elstern).*

### BEISPIEL



*Da er einen kleinen Schwarm ausgespielt hat, behält er 1 der Elstern und fügt diese seiner Sammlung, die vor ihm liegt, hinzu. Die anderen 5 Elstern legt er auf den Ablagestapel.*

Wenn du an der Reihe bist, darfst du nur **genau einen Schwarm** ausspielen, aber du musst es nicht. Ein Vogel, der einmal deiner Sammlung hinzugefügt wurde, kann aus dieser nicht mehr entfernt werden und verbleibt dort bis zum Spielende.



## Rundenende

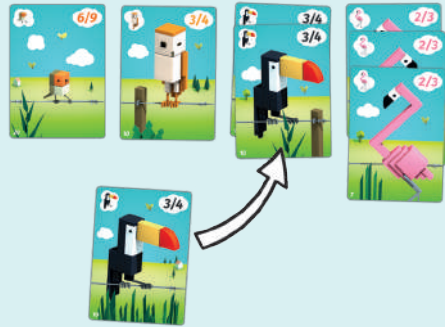
Die Runde endet, sobald eine Person am Ende ihres Zuges **keine Karten mehr auf der Hand** hat. Ihr legt dann alle eure verbleibenden Handkarten auf den Ablagestapel. **Die Karten in den Reihen in der Tischmitte bleiben liegen.**

Wer von euch die Runde auf diese Weise beendet hat, teilt nun 8 neue Karten vom verdeckten Nachziehstapel an alle aus. Sollte der Nachziehstapel leer werden, mischt die Karten vom Ablagestapel, um einen neuen Nachziehstapel zu bilden. **Wer die Karten ausgeteilt hat, beginnt die nächste Runde.**

## Spielende

Hast du am Ende deines Zuges entweder **7 verschiedene Vogelarten** in deiner Sammlung oder jeweils **mindestens 3 Vögel von 2 verschiedenen Arten**, gewinnst du das Spiel. Das Spiel endet sofort.

## BEISPIEL



*Josefine hat 2 Tukane und 3 Flamingos in ihrer Sammlung. Sie erhält einen dritten Tukan, nachdem sie einen kleinen Schwarm ausgespielt hat. Da sie jetzt 2 Vogelarten mit jeweils mindestens 3 Vögeln hat, gewinnt sie das Spiel sofort.*

Das Spiel endet ebenfalls, wenn ihr zu Beginn einer neuen Runde **keine 8 Karten mehr an alle austeilen könnt**, selbst nachdem ihr den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel gemischt habt. In diesem Fall gewinnt, wer die meisten Vögel in der eigenen Sammlung hat. Im Fall eines Unentschiedens teilen sich die am Unentschieden Beteiligten den Sieg.